

Año 1 - N° 2
Argentina: \$ 3,50
Chile: \$ 2000

SECTOR 7

TAMERS

ESPECIAL
GUIA DE
EPISODIOS
DIGIMON 03

LOS
NUEVOS
EPISODIOS



POSTER
DE
REGALO

GUIA DE
PERSONAJES
DIGIMON
TAMERS



00002

9 991151 000005



DIGIMON

3

EDITORIAL

Te damos la bienvenida a un nuevo número de la revista dedicada al universo de los simpáticos personajes del anime.

Como sabemos que sos un fanático, preparamos especialmente una serie de notas repletas de novedades sobre las mascotas y sus entrenadores.

Para empezar tenemos un informe exclusivo sobre la nueva serie *Digimon Tamers*, también conocida como *Digimon 03*.

Todos los personajes y sus mascotas, con las distintas digievoluciones, en una nota apasionante.

Seguimos con una guía de los primeros 15 episodios de la misma serie, para que vayas conociendo a sus personajes en acción.

Y para completar este número te ofrecemos una nueva guía de cartas de la *Expansión Gym Heroes*, con un análisis de sus ventajas y desventajas, para que puedas armar un mazo imbatible. Nos vemos en el próximo número.

Max Tamers: Año 1 N°2, Es una publicación de Editorial Sektor 7.

Editor responsable Pablo Morú.

Impreso en talleres propios Cuenca 2681 cod.1416 Buenos Aires Capital Federal

Septiembre de 2001, Distribuye en Capital Federal RB&M Santo Domingo 2687.

Distribuye en Interior Austral Isabel la Católica 1834.



Guia de Capítulos y Personajes



DIGIMON



Digimon 03 La Nueva Serie Estreno

Llega la nueva serie ambientada en el universo **Digimon**, un estreno absoluto realizado en Japón. Su nombre es **Digimon Tamers**. Esta nueva historia cuenta con un nuevo grupo de chicos y sus digimones, con la novedad de que los protagonistas no viajarán al **Digimundo** en esta ocasión, sino que los digimones vendrán al mundo real. Aparentemente, los protagonistas de la serie anterior no van a aparecer, por lo menos durante los primeros episodios.

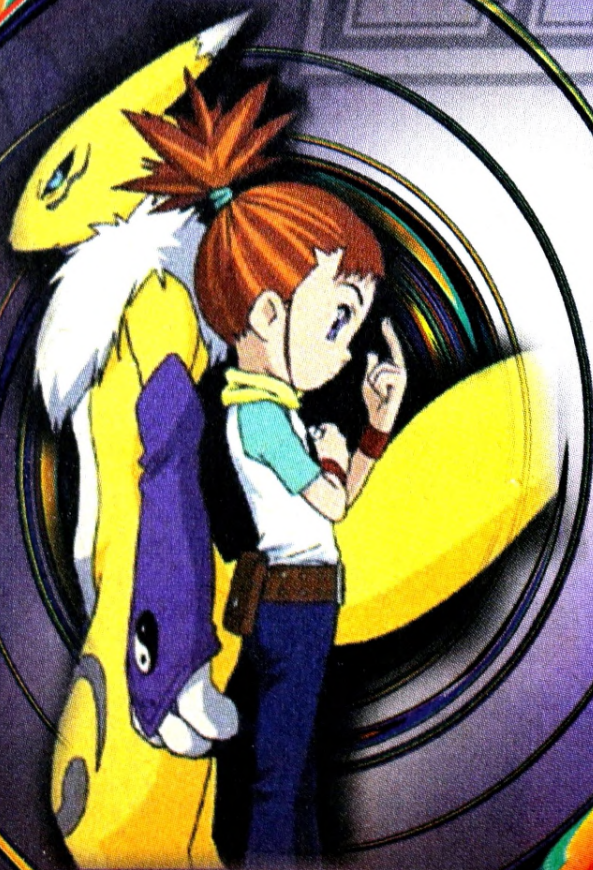
Otra de las innovaciones es que ahora los Digi-vice funcionarán con tarjetas azules -blue cards-, y su función no es solamente la de digievolucionar, sino que también pueden hacer al digimon aún más fuerte de lo que ya era. También pueden otorgarle habilidades especiales o acrecentar las que ya posee.

Los protagonistas de la historia son fanáticos de los digimones, que solían jugar con las blue cards, hasta que un día reciben la visita de varios digimones que se convertirán en sus compañeros.



Takato es uno de los chicos protagonistas de la nueva aventura. Es un completo fanático de digimon, e incluso le gusta dibujarlos. Fue él mismo quien dio origen a **Guilmon**, al dibujar su tarjeta e insertarla en el juego. De esto salió un digihuevo, que luego se convirtió en **Guilmon**. Otra de las protagonistas es **Ruki**, una chica bonita, aunque un tanto agresiva. También está **Henry**, de carácter mucho más tranquilo, que al igual que **Ruki** también consiguió su propio digimon.

La historia da comienzo cuando **Takato** recibe un digi-vice y una blue card procedentes del **Digimundo**, con las cuales crea a **Guilmon**. **Takato** trata de ocultarlo y luego se va al parque a pensar en la situación, pero **Guilmon** lo sigue y se une a él. En ese momento llega **Ruki** con su **Renamon**, desafiándolos a un combate. La batalla comienza en un estacionamiento, pero es interrumpida por la llegada de **Henry** y su **Terriermon**.



Personajes que Aparecen en Estas Aventuras.

Nombre: **Takato**.

Nombre japonés: **Takato Matsuda**.

Es el líder del nuevo grupo de digidestinados. Tiene 10 años y viene del Japón. Su compañero digimon es **Guillmon**. Es muy amigable, y tiene el dibujo como su principal hobbie. No es un gran luchador, pero es muy valiente.



Nombre: **Rika**.

Nombre japonés: **Ruki Makino**.

A esta nueva digidestinada le encanta luchar y tiene mucho carácter. Tiene 10 años y es la ganadora del torneo de cartas Digimon. Su compañero digimon es **Renamon**. Gracias a sus nuevos compañeros aprenderá el significado de la amistad y la bondad.

Nombre: **Henry**.

Nombre japonés: **Lee Zenrya**.

Este chico de 10 años de edad se toma las cosas muy en serio. Considera a los digimones como amigos muy valiosos. Su compañero digimon es **Terriermon**, al cual estima mucho.



Nombre: **Guillmon**

Pertenece a: **Takato**.

Niveles de Digievolución: **Jarimon, Gigimon, Guillmon, Growmon, MegaloGrowmon, WarGrowlmon, Dukemon, Gallantmon**.

Tipo: **Virus**.

Grupo Digimon: **Dragon**.

Ataques: **Bola de Fuego, Rompe Piedras, Hoja de Plasma**.

Cualidades: **Guillmon** fue en principio un dibujo hecho por Takato, que cobró vida y se volvió su digimon.



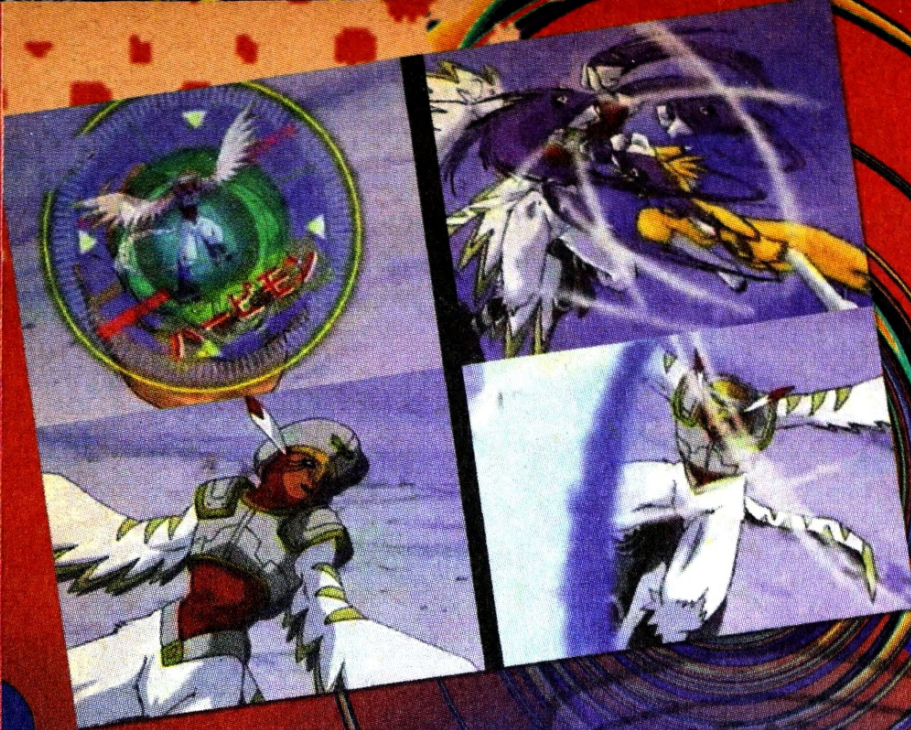
Siente mucha curiosidad por el mundo que lo rodea. Es un buen luchador.

Nombre: **Terriermon**.

Pertenece a: **Henry**.

Niveles de Digievolución: **Gumimon, Terriermon, Gargomon, Rapidmon, MegaGargomon, SaintGargomon**.





Tipo: Vacuna.
 Grupo Digimon: Animal.
 Ataques: Pequeño Giro, Golpe Animal, Terrier Tornado.
 Cualidades: Es el digimon de Henry, a quien éste eligiera en el juego de Digimon para computadora.

Nombre: **Renamon**.
 Pertenece a: **Rika**.
 Niveles de Digievolución: **Reremon, Pokomon, Viximon, Renamon, Kyubimon, Taomon, Sakuyamon**.
 Tipo: Data.
 Grupo Digimon: Beast.
 Ataques: Bola de Fuego Demoníaca, Punta de Flecha, Fuego de Dragón.

Zorro, Tormenta de Diamantes.

Cualidades: Es el digimon de **Rika**. Es muy fuerte y experimentado en el combate. Cuida mucho a **Rika** y quiere ayudarla en lo que puede. Aprende de cada batalla para pelear mejor en el futuro.

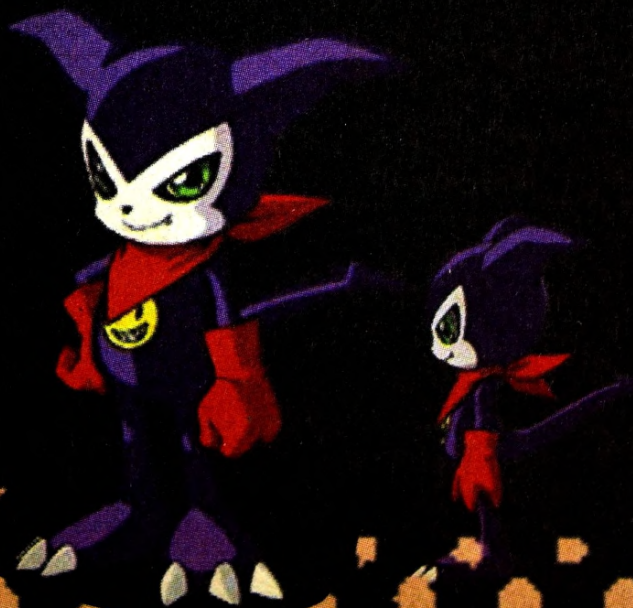
Nombre: **Calumon**.
 Nombre japonés: **Kurumon**.
 Compañero: Ninguno.
 Niveles de Digievolución: En entrenamiento.
 Tipo: Data.

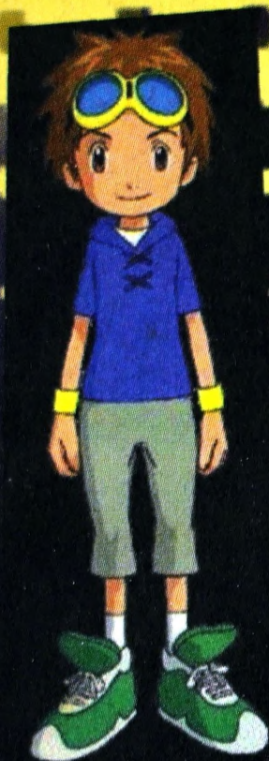
Grupo Digimon: Bestia Sagrada.
 Ataques: Digievolución.

Cualidades: Es un digimon sin Tamer, que aparece en la serie para ayudar a **Takato** y a los demás chicos. Es muy juguetón y sociable. Sus poderes ayudan a los demás digimones a digievolucionar.



Nombre: **Impmon**.
 Nivel: Rookie
 Tipo: Desconocido.
 Grupo: Desconocido.
 Es el más misterioso de los digimones que aparecen en la nueva serie **Digimon Tamers**. Los chicos deberán combatir contra él con la ayuda de sus digimones.





Guía de Episodios de Digimon 03

Especialmente para los fanáticos de **Digimon** y sus maravillosos personajes, les traemos en exclusiva la guía de la nueva y fantástica entrega de esta serie de animé.

Episodio 1

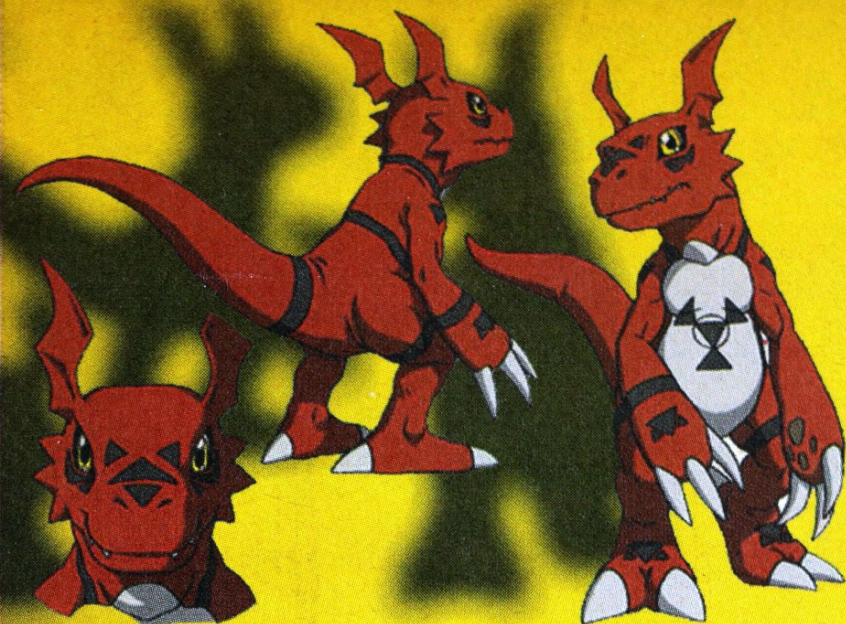
Calumon está siendo perseguido, y de esta manera llega al mundo real. Al mismo tiempo, **Takato**, un muchacho que se encuentra cursando 5º grado de la escuela primaria, juega con sus amigos con las cartas de **Digimon**, compitiendo entre ellos. Este chico es un fanático de **Digimon**, y por casualidad encuentra una carta azul que nunca antes había visto, la cual produce chispas al introducirla en su lector de cartas.

Más tarde encuentra un radar que le señala hacia el centro de la ciudad. Un destello de luz aparece, y **Gillmon** comienza a viajar al mundo real.



Episodio 2

Takato se asusta inicialmente de **Gillmon** al ver como destruye una pared, pero luego los ánimos se calman y se hacen amigos. En esos momentos, lejos de allí, **Renamon** pelea contra **Goblinmon**. Éste último digievoluciona hacia **Ogremon**, pero aún así es finalmente vencido por el ataque especial de **Renamon**. Más tarde, **Takato** y **Gillmon** son interceptados por **Renamon** y **Rika**.



Episodio 3

Una batalla se entabla entre **Guillmon** y **Renamon**, pero es interrumpida por **Henry**, quien llega al lugar junto a su compañero **Terriermon**. **Rika** y **Renamon** dejan el lugar, mientras **Henry** se va de allí con **Takato**.

Episodio 4

Luego de la pelea en la cual **Terriermon** digievoluciona hacia **Gargomon**, llegando casi a aniquilar a **Rika**, los dos chicos se encuentran enfrentados a **Gorillamon**. **Terriermon** y **Guillmon** se unen al combate, y **Henry** usa una carta que le permite a **Terriermon** utilizar en su beneficio unas bandas especiales. Con ellas puede atrapar a **Gorillamon**, que aún cuando logra liberarse, termina por ser vencido.



Episodio 5

Este episodio sirve para contar la historia de **Calumon**, el nuevo digimon capaz de ayudar a los demás a digievolucionar. Además nos muestra a **Henry** y a **Takato** tratando de buscarle un digidestinado que pueda entrenarlo como un poderoso digimon.



Episodio 6

Rika recuerda como fue que se encontró con **Renamon**. Luego vemos el enfrentamiento entre éste y **Allomon**. **Rika** utiliza la carta de **Agumon** para tratar de darle mayor fuerza, pero aún así no logra vencerlo. **Henry** y **Takato** le ofrecen su ayuda, pero **Rika** rechaza el ofrecimiento, y decide utilizar una nueva carta. Esta vez **Renamon** consigue congelar a **Allomon**, para luego vencerlo por completo. Más tarde un nuevo enemigo se lanza sobre **Rika** y **Renamon**, pero esta vez el digimon resulta vencido, quedando seriamente herido. **Rika** alcanza a ayudarlo, para que pueda digievolucionar a **Kyubimon**, y así finalmente vencer al enemigo.





Episodio 7

En este espectacular episodio hace su aparición el digimon **Impmon**, uno de los más misteriosos de la nueva serie.



Episodio 8

Guillmon se ve enfrentado a un nuevo digimon virus, que consigue debilitarlo. Pero la luz de **Calumon** y el coraje de **Takato** lo ayudan para digievolucionar hacia **Growmon**, y de esta manera vencer a su enemigo. **Episodio 9**

Guillmon, en su nuevo estado de **Growmon**, parece ser incapaz de retornar a su forma original. **Takato** y sus compañeros intentarán diversos métodos para que éste regrese a su aspecto original. Cuando todo parecía fallar, finalmente encontraron un método, y **Guillmon** pudo reasumir su forma acostumbrada.

Episodio 10

En esta ocasión, **Rika** se encuentra con **Calumon** y se hacen amigos. Pero **Icedevimon** llegó para capturarla, poniendo a sus amigos en alerta. Por más que los chicos lo intentaban, no lograban liberarla ni vencer a **Icedevimon**, hasta que el trabajo en equipo logró finalmente lo que no podían obrar por separado.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Brock's Vulpix

Carta N°73 de 132 – Común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evolucionan en Brock's Ninetales.

Descripción: Este pokémon se puede usar en un mazo rápido de fuego. Con 40 Hit Points tiene 10 menos que su equivalente del Set Básico 2, pero hace mucho más daño rápidamente.

Su ataque Flame hace 20 puntos y cuesta solamente una energía fuego.

Quick Attack hace 30 puntos de daño si al lanzar la moneda cae cara, y 10 si cae ceca.



Basic Pokémon

Brock's Zubat

30 HP



Bat Pokémon. Length: 2' 7", Weight: 17 lbs.

Alert Draw a card. Then, switch Brock's Zubat with 1 of your Benched Pokémon. You can't use this attack if your Bench is empty.

Wing Attack

20

weakness resistance -30

retreat cost

LV. 5 #41

Illus. Ken Sugimori ©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 24/132

Brock's Zubat – Nivel 5

Carta N°24 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evolucionan en Brock's Golbat.

Descripción: Los dos ataques de Zubat funcionan con energía incolora, así que puede usarse en un mazo que no tenga cartas vegetales.

Alert permite que tomes una carta del mazo, cambiando a Zubat por otro pokémon del banco. Wing Attack, por su parte, provoca 20 puntos de daño.

Hay que tener en cuenta que Zubat sólo tiene 30 Hit Points, así que hay que tener cerca Potions si queremos usarlo durante un tiempo.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Basic Pokémon

Brock's Zubat

40 HP



Bat Pokémon. Length: 2' 7", Weight: 17 lbs.



Wing Attack 10



Poison Fang Flip a coin. If heads, the Defending Pokémon is now Poisoned.

20

weakness



resistance



-30

retreat cost

LV. 11 #41

© 1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. © 1999-2000 Wizards

74/132

Brock's Zubat – Nivel 11

Carta N°74 de 132 – Común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona en Brock's golbat.

Descripción: Este pokémon tiene 10 Hit Points más que el otro Brock's Zubat. Su ataque Wing Attack es débil, pero al mismo tiempo económico.

Poison Fang hace 20 puntos de daño con un costo de una energía Incolora y una de Hoja, y si al lanzar la moneda cae cara, el pokémon defensor resulta envenenado.

Celadon City Gym

Carta N°107 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Trainer.

Descripción: Esta carta funciona muy bien en un mazo lleno de pokémons de Erika. Mientras Celadon City Gym permanezca en juego, podés hacer un Full Heal en uno de los pokémons de Erika por turno. Es como si tuvieras la carta Full Heal trainer en tu mano.

Con ésta carta en juego, es muy difícil que tu oponente pueda hacer algún ataque exitoso contra algún pokémon de Erika.

TRAINER

Celadon City Gym

Stadium Card



This card stays in play when you play it. Discard this card if another Stadium card comes into play.

During each player's turn, that player may choose to discard an Energy card attached to 1 of his or her Pokémon with Erika in its name. If that player does so, that Pokémon is no longer Asleep, Confused, Paralyzed, or Poisoned.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Cerulean City Gym

Carta N°108 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Trainer.

Descripción: Se trata de otra buena carta Stadium, en esta ocasión para los pokémons de Misty. Mientras esta carta se encuentre en juego, los pokémons que le pertenezcan pueden retirarse por una energía Incolora menos de la necesaria. Así, en un mazo repleto de pokémons de Misty, resulta muy fácil cambiar los que están en el banco con el que se encuentra activo. Esto hace más difícil para tu oponente lograr vencerte con un mazo de estas características. Combinándolo con algunas Potions, estarán en muy buenas condiciones de ganar.

TRAINER

Cerulean City Gym Stadium Card



This card stays in play when you play it. Discard this card if another Stadium card comes into play.

Each player pays ⬠ less to retreat his or her Pokémon if it has Misty in its name.

Illus. Keiji Kinebuchi ©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 108/132

TRAINER

Charity



Attach Charity to your Active Pokémon. Unless that Pokémon gets Knocked Out, return Charity to your hand at the end of your turn. If that Pokémon attacks and does damage to the Defending Pokémon, you may reduce that damage by any amount (rounded to the nearest 10).

Illus. Ken Sugimori ©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 99/132

Charity

Carta N°99 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Trainer.

Descripción: No es una carta fácil de usar, ya que reduce el daño que le hacés al pokémon activo del oponente. Sin embargo, cuando se trata de enfrentarse a Mr. Mime de la expansión Jungle, esta carta puede hacer que tus ataques sean lo suficientemente débiles para deslizarse debajo de la pared defensiva. Atacando una y otra vez mediante Charity podés dejar fuera de combate a Mr Mime, para luego cambiar por otro pokémon más poderoso.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

TRAINER

Energy Flow



For each of your Pokémon, you may return any number of Energy cards attached to it to your hand.

Illus. Kaito Kikuchi ©1995, N. N. Nintendo, Creatures, GAMEFRANK, ©1999-2000 Wizards. 122/132

Energy Flow

Carta Nº122 de 132 – Común.

Tipo de Carta: trainer.

Descripción: Permite regresar a tu mano las cartas de energía que estén unidas a tus pokémons. Utilizando Energy Flow podés recuperar energía que se encuentre atada a un pokémon a punto de ser vencido y que no puedas retirar, aprovechando así esta energía. En combinación con Lt. Surge's Electabuzz podés tomar energía de la pila de descarte, y luego colocar la que no vas a usar en el Electabuzz's Discharge en otros pokémons.

Erika

Carta Nº16 y 100 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Trainer.

Descripción: esta carta te permite levantar tres cartas, pero al mismo tiempo se lo permite a tu contrincante. Un uso que puede dársele a la carta Erika es llenar de cartas a tu oponente, para luego jugar Imposter Oak's Revenge, de manera tal que ahora deba dejar sus cartas de nuevo en el mazo y levantar sólo cuatro, mientras vos conservás todas las que levantaste. Es mejor para vos si tu oponente usa sólo las cartas Professor Oak, Bill, o cualquier otra que permita levantar cartas.

TRAINER

Erika



You may draw up to 3 cards, then your opponent may draw up to 3 cards.

Illus. Ken Sugimori ©1995, N. N. Nintendo, Creatures, GAMEFRANK, ©1999-2000 Wizards. 160/132



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Erika's Bellsprout – Nivel 12

Carta N°75 de 132 – Común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: evoluciona en Erika's Weepinbell.

Descripción: Este Bellsprout es el mejor de los dos que posee Erika. Si bien tiene 10 Hit Points menos que el otro, en cambio posee dos buenos ataques. Poison Vine sirve para envenenar al pokémon defensor del oponente como primera medida. Luego continuamos con Vine Whip, para hacer 30 puntos de daño. Repitiendo este ataque en el siguiente turno, podés acabar con casi cualquier pokémon que tu contrincante posea. Y el costo de estos ataques es sumamente bajo, una o dos energías de Hoja.



Erika's Bellsprout – Nivel 15

Carta N°76 de 132 – Común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona en Erika's Weepinbell.

Descripción: Esta carta tiene 50 Hit Points, 10 más que su contrapartida de Nivel 12. Pero en cambio tiene un solo ataque, Careless Tackle, que hace 20 puntos de daño por sólo una energía Incolora. La parte mala es que Bellsprout recibe también 10 puntos en su contra. Este ataque puede ofrecerte una ventaja si tenés además Potion o Defender Trainer, pero no durará mucho si tiene que soportar las consecuencias de sus propios ataques.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO



Erika's Clefable

Carta N°3 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Stage 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Clefairy.

Descripción: El ataque Fairy Power sirve para regresar a tu mano cualquier número de tus pokémons en juego junto con las cartas que tienen adjuntas, siempre y cuando la moneda lanzada salga cara. Esta posibilidad solamente cuesta una energía Incolora, lo cual la hace bastante económica.

Esta táctica rinde mejores frutos cuando tenés Pokémons Básicos que no necesiten mucha energía en sus ataques.

Erika's Clefairy

Carta N°25 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona hacia Erika's Clefable.

Descripción: Este pokémon es perfecto si querés usar un mazo multicolor, o al menos con cuatro o cinco tipos de energía diferentes.

Moonwatching te deja conseguir una carta de cualquier energía básica de tu mazo, por solamente una energía incolora. Combinándola con Energy Search Trainer y Rainbow Energy tenés una buena oportunidad de armar un mazo con distintas energías. De esta forma podés jugar con pokémons de cada tipo de energía, todos juntos en un mismo mazo.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Erika's Dragonair

Carta N°4 de 132 – Rara.

Tipo de Carta: Stage 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Dratini.

Descripción: El ataque llamado Blizzard hace un daño suficiente al pokémon activo de tu oponente para tener en cuenta. Pero también es capaz de dañar a tus propios pokémons, así que hay que estar preparado para tal eventualidad. Conviene usar la carta Brock Trainer para curar a tus pokémons, o usar Dragonair en un mazo de pokémons con Hit Points altos. Conviene también no tener más de dos pokémons en el banco a la vez.



Basic Pokémon

Erika's Dratini

40 HP ★



Dragon Pokémon. Length: 5' 11\", Weight: 7 lbs.

Pokémon Power: Strange Barrier Whenever an attack by a Basic Pokémon (including your own) does 20 or more damage to Erika's Dratini (after applying Weakness and Resistance), reduce that damage to 10. (Any other effects of attacks still happen.) This power stops working while Erika's Dratini is Asleep, Confused, or Paralyzed.

★ ★ **Tail Strike** Flip a coin. If heads, this attack does 10 damage plus 20 more damage; if tails, this attack does 10 damage. **10+**

weakness resistance -30

retreat cost ★

LV. 14 #147

Illus. Ken Sugimori ©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 42/132

Erika's Dratini

Carta N°42 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona hacia Erika's Dragonair.

Descripción: Este pequeño pokémon es muy difícil de vencer, aún cuando solamente tiene 40 Hit Points. Su Pokémon Power: Strange Barrier le permite tomar sólo 10 puntos de daño por turno. Jugando con muchas Potion y Potion Energy, más algún Full Heal por si Dratini resulta paralizado, te dará tiempo de preparar a los pokémons más fuertes para que ataquen.

El ataque Tail Strike también es un buen recurso, y puede hacer entre 30 y 10 puntos de daño por tan sólo dos energías incoloras.



GUÍA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Basic Pokémon

Erika's Exeggcute

40 HP



Egg Pokémon. Length: 1' 4", Weight: 6 lbs.

Eggsplosion Flip a number of coins equal to the number of Energy attached to Erika's Exeggcute. This attack does 10 damage times the number of heads.

10x

Psychic Does 10 damage plus 10 more damage for each Energy card attached to the Defending Pokémon.

10+

weakness

resistance

retreat cost

LV. 12 #102

Illus. Ken Sugimori ©1995, 96 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards 77/132

Erika's Exeggcute – Nivel 12

Carta N°77 de 132 – Común.

Tipo de Carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona en Erika's Exeggutor.

Descripción: Esta carta posee dos muy buenos ataques. Si tenés mucha energía colocada sobre Exeggcute, podés recurrir a Eggsplosion. Tirando una moneda tantas veces como energías tengas, podés hacer 10 puntos de daño por cada cara obtenida. Usando esta carta en un mazo que sea vegetal y eléctrico, y contando con Lt. Surge's Electabuzz, potenciás el ataque Eggsplosion. El ataque mejora si tenés cuatro Rainbow Energy y varias Lightning Energy, algo de energía vegetal y algo de psíquica.

Psychic hace 10 puntos de daño más otros diez por cada carta de energía que tenga colocada el pokémon defensor del oponente.

Erika's Exeggcute – Nivel 15

Carta N°43 de 132 – Poco común.

Evoluciones: Evoluciona en Erika's Exeggutor.

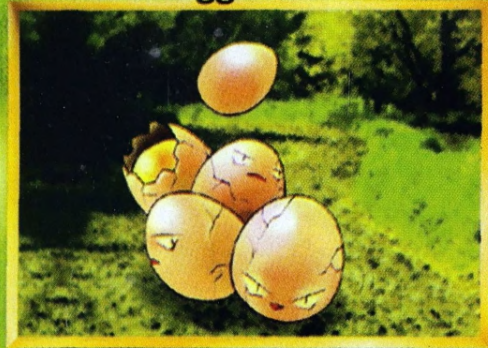
Descripción: No es tan bueno para atacar al enemigo, pero su ataque Deflector puede darte tiempo suficiente para preparar a otro pokémon para el siguiente ataque. Deflector disminuye el daño recibido a la mitad.

Egg Bomb puede hacerle mucho daño al pokémon defensor, pero a cambio se hace 20 puntos de daño a sí mismo. Y como este Exeggcute tiene solamente 50 Hit Points, es un ataque arriesgado de implementar.

Basic Pokémon

Erika's Exeggcute

50 HP



Egg Pokémon. Length: 1' 4", Weight: 6 lbs.

Deflector During your opponent's next turn, whenever Erika's Exeggcute takes damage, divide that damage in half (rounded down to the nearest 10). (Any other effects still happen.)

Egg Bomb Flip a coin. If tails, this attack does nothing to the Defending Pokémon and Erika's Exeggcute does 20 damage to itself.

40

weakness

resistance

retreat cost

LV. 15 #102

Illus. Atsuko Nishida ©1995, 96 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards 43/132



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Erika's Exeggutor

Carta N°44 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Stage 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Exeggcute.

Descripción: Erika's Exeggutor puede lograr que cambies las cartas que tenés en tu mano, utilizando Psychic Exchange, volviendo a levantar otras cinco. Luego podés retirar a este pokémon al banco hasta que necesites cambiar de cartas otra vez.

El ataque Stomp permite 40 puntos de daño si la moneda lanzada cae cara, y 30 si cae ceca.

STAGE 1 Evolves from Erika's Exeggcute Put Erika's Exeggutor on the Basic Pokémon

Erika's Exeggutor 70 HP



Coconut Pokémon. Length: 6' 7", Weight: 265 lbs.

Psychic Exchange Shuffle your hand into your deck, then draw 5 cards.

Stomp Flip a coin. If heads, this attack does 30 damage plus 10 more damage; 30+ If tails, this attack does 30 damage.

weakness

resistance

retreat cost

LV. 31 #103

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK, ©1999-2000 Wizards. 44/132

STAGE 1 Evolves from Erika's Oddish Put Erika's Gloom on the Basic Pokémon

Erika's Gloom 60 HP



Weed Pokémon. Length: 2' 7", Weight: 19 lbs.

Healing Pollen Flip a coin. If heads, remove 4 damage counters from Erika's Gloom. If Erika's Gloom has fewer damage counters than that, remove all of them.

Magic Pollen Flip a coin. If heads, the Defending Pokémon is now Asleep, Confused, Paralyzed, or Poisoned (your choice). 30

weakness

resistance

retreat cost

LV. 24 #44

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK, ©1999-2000 Wizards. 45/132

Erika's Gloom – Nivel 24

Carta N°45 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Stage 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Oddish, y evoluciona hacia Erika's Vileplume.

Descripción: Esta carta tiene 60 Hit Points, pero Healing Pollen hace que estos puntos rindan mucho más, ya que por tan sólo una energía de Hoja podés lanzar una moneda, y si sale cara remover hasta cuatro contadores de daño de Erika's Gloom.

Magic Pollen hace 30 puntos de daño por tan sólo tres energías de Hoja, y te da un 50% de oportunidades de hacer el ataque especial que quieras al pokémon defensor. Por ejemplo, envenenarlo si está haciendo mucho daño, o confundirlo o paralizarlo si este Gloom se encuentra en peligro.





Erika's Gloom – Nivel 28

Carta N°46 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Stage 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Oddish y evoluciona hacia Erika's Vileplume.

Descripción: Los ataques de esta carta pueden parecer arriesgados, ya que duermen o confunden tanto al pokémon defensor como a sí mismo. Es preferible usar estos ataques junto a la carta Celadon City Gym. De esta forma podés descartar cualquier carta de energía de otro pokémon de Erika, para lograr Fullheal. También podés usar Gloom para mantener al pokémon de tu oponente débil mientras recuperás a tu pokémon con la carta Stadium.

Tenés que asegurarte de tener suficiente energía en tu mano, y algún Energy retrieval trainer en el mazo, para tener siempre energía en tu mano.

Erika's Maids

Carta N°109 de 132 – Poco común.

Tipo de Carta: Trainer.

Descripción: Esta carta es buena para conseguir exactamente los pokémon necesarios en el momento justo. Esta carta funciona solamente en un mazo formado por pokémon pertenecientes a Erika, y resulta mucho mejor que una carta Pokémon Trader.

Erika's Maids te permite cambiar dos cartas de tu mano por dos Pokémons Básicos o cartas de Evolución que tengan el nombre de Erika. De esta forma resulta ser una carta más práctica que Brock's Training Method, la cual sólo te permite levantar una carta nueva del mazo, aunque sin descartar ninguna otra.

TRAINER

Erika's Maids



Trade 2 of the other cards in your hand for up to 2 Basic Pokémon and/or Evolution cards with Erika in their names from your deck. Show those cards to your opponent, then put them into your hand. Shuffle your deck afterward.



GUÍA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Erika's Oddish – Nivel 12

Carta N°47 de 132 – Poco común.

Tipo de carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona en Erika's Gloom.

Descripción: Este pokémon es muy interesante, ya que si querés podés usarlo como un pokémon incoloro.

Su Poder Pokémon: Photosynthesis hace que toda la energía actúe como energía de Hoja para potenciar sus ataques, y dejará de funcionar cuando evoluciones a Erika's Oddish.

El ataque Poisonpowder es bastante bueno, aunque no demasiado grande, para un costo de dos energías Hoja. Si estás jugando con un mazo

Poison agresivo seguro querrás usar este Oddish porque puede hacer más daño con su Poison que el otro Erika's Oddish con sus ataques.

Basic Pokémon

Erika's Oddish

40 HP



Weed Pokémon. Length: 1' 8", Weight: 12 lbs.

Pokémon Power: Photosynthesis All Energy cards attached to Erika's Oddish provide Energy instead of their usual type. This power works even while Erika's Oddish is Asleep, Confused, or Paralyzed.

Poisonpowder Flip a coin.

If heads, the Defending Pokémon is now Poisoned.

20

weakness

resistance

retreat cost

LV. 12 #43

Illus. Atsuko Nishida

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMESFREAK, ©1999-2000 Wizards 47/132



Basic Pokémon

Erika's Oddish

50 HP



Weed Pokémon. Length: 1' 8", Weight: 12 lbs.

Blot If there are any damage counters on Erika's Oddish, remove 1 of them. 10

Sporadic Sponging If Erika's Oddish has any damage counters on it, flip a coin. If heads, remove 1 of those damage counters. 20

weakness

resistance

retreat cost

LV. 15 #43

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMESFREAK, ©1999-2000 Wizards 78/132



Erika's Oddish – Nivel 15

Carta N°78 de 132 – Común.

Tipo de carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Evoluciona en Erika's Gloom.

Descripción: Querrás usar este Erika's Oddish si estás jugando con un mazo defensivo, o con un mazo que necesite más tiempo para mantener a los pokémons en la banca. Este Oddish tiene 10 Hit Points más, y cada uno de sus ataques puede remover daño de Oddish.

Blot y Sporadic Sponging no hacen mucho daño, pero permiten remover un contador de daño de Oddish, dándote tiempo a colocar energía sobre otro pokémon con mayores ataques.

Además tu oponente puede sentirse bastante frustrado viendo que el daño que hace su pokémon desaparece con cada nuevo turno.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

TRAINER

Erika's Perfume



Look at your opponent's hand. If he or she has any Basic Pokémon cards there, you may put any number of them onto your opponent's Bench (as long as there's room).

Erika's Perfume

Carta N°110 de 132 – Poco común.

Tipo de carta: Trainer.

Descripción: Esta carta Trainer es muy buena para usarla si tu mazo utiliza una estrategia que se centre en atacar al mazo de tu oponente. Podés usar Erika's Perfume después de que tu oponente deje de colocar pokémons extra en la banca, para forzarlo a mantenerlos en ella. Podés usar esta carta también en un mazo en el cual haya Gust of Wind u otra de efectos similares. El Poder pokémon de Erika's Victreebel llamado Fragrance Trap funciona muy bien con Erika's Perfume ya que podés traer los pokémons de la banca de tu oponente una y otra vez.

Erika's Tangela

Carta N°79 de 132 – Común.

Tipo de carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Ninguna.

Descripción: Esta carta tiene un ataque muy bueno que te permite hacer daño a los pokémons que aún permanecen en la banca de tu oponente. Stretch Vine es un poco más costoso, ya que exige dos energías de Agua y una Incolora para un ataque que hace 20 puntos de daño. Pero a cambio te permite afectar a cualquier pokémon que elijas de la banca de tu oponente. Podés usar este ataque para acabar con los pokémons dañados o para hacer daño a los de Nivel 1 y 2 antes de que comiencen sus ataques.

El otro ataque de Tangela, llamado Vine Slap, no es tan interesante, así que quizás sea mejor esperar hasta que Tangela pueda usar Stretch Vine antes de ponerla a combatir.

Basic Pokémon

Erika's Tangela

60 HP



Vine Pokémon. Length: 3' 3", Weight: 77 lbs.

Vine Slap

10



Stretch Vine If your opponent has any Benched Pokémon, choose 1 of them and this attack does 20 damage to it. (Don't apply Weakness and Resistance for Benched Pokémon.)

weakness

resistance

retreat cost

EV. 21 #114

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMESHARK, ©1999-2000 Wizards

79/132



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Erika's Victreebel

Carta N°26 de 132 – Rara.

Tipo de carta: Nivel 2.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Weepinbell.

Descripción: Es un buen pokémon para tener en un mazo de Hoja que sea agresivo. Su Poder Pokémon: Fragrance Trap te da un 50% de probabilidades de lograr el mismo efecto de Gust of Wind en cada turno. Lo bueno es que Victreebel no tiene que estar en activo para usar este poder. De esta forma podés traer al juego al pokémon más debilitado de tu oponente, forzarlo a luchar, y deshacerte de él mediante Razor Leaf en el mismo turno. Otra opción es colocar en el mismo mazo la carta Rocket's Gym. Aún cuando tu oponente no sea vencido por Razor Leaf en el primer turno, le será duro retirarlo. Y si lo hace, lo podés traer de nuevo con Fragrance Trap.



Erika's Vileplume

Carta N°5 de 132 – Rara.

Tipo de carta: Nivel 2.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Gloom.

Descripción: esta carta es una defensa muy sólida. Con su Poder Pokémon: Pollen defense, hay un 50% de probabilidades de que el pokémon atacante resulte Confuso cada vez que Vileplume reciba algún daño.

Ese poder y los 80 Hit Points que posee lo convierten en un enemigo difícil de vencer.

Mientras el pokémon de tu oponente se encuentre confundido, podés recurrir a Mega Drain para curar a Vileplume, removiendo sus puntos de daño, y haciendo mucho daño al pokémon defensor.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO



Erika's Weepinbell – Nivel 26

Carta N°48 de 132 – Poco común.

Tipo de carta: Nivel 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Bellsprout y evoluciona hacia Erika's Victreebel.

Descripción: Este Weepinbell es mejor si se usa cuando tu oponente tiene pokémons dañados en su banca, o pokémons sin energía suficiente para atacar. Podés usar Flytrap para traer al pokémon más débil de tu contrincante al combate. Aunque muchos jugadores estarán más interesados en usar el Erika's Weepinbell de Nivel 30, ya que tiene 10 Hit Points más, y puede hacer mucho más daño.

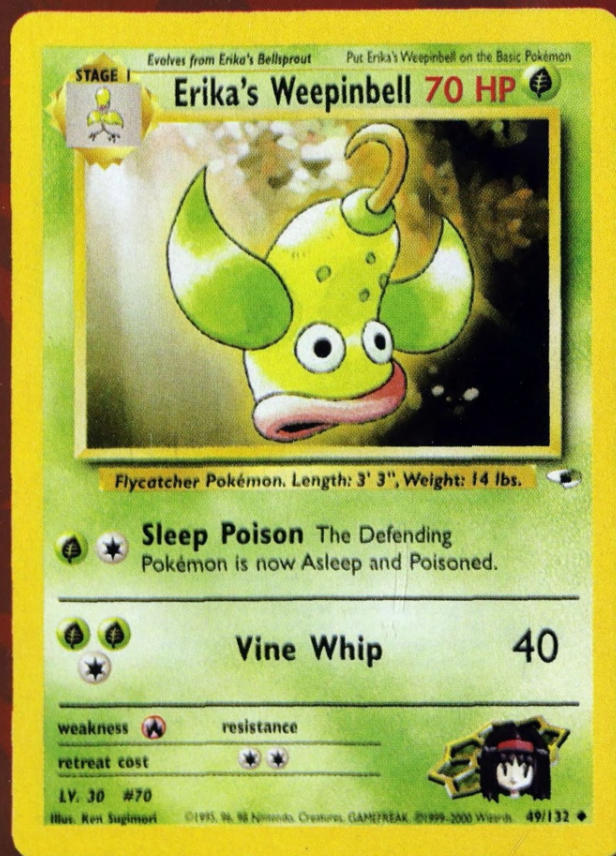
Erika's Weepinbell – Nivel 30

Carta N° 49 de 132 – Poco común.

Tipo de carta: Nivel 1.

Evoluciones: Evoluciona desde Erika's Bellsprout y evoluciona hacia Erika's Victreebel.

Descripción: Erika's Weepinbell puede hacer mucho daño al pokémon de tu contrincante en muy pocos turnos. Si no lo acabas con Vine Whip podés utilizar Sleep Poison para mantenerlo dormido hasta el siguiente turno, si no se despierta. Si tu oponente no lo retira, o usa Full Heal en él, entonces podés usar Vine Whip para acabarlo en poco tiempo. Este método funciona casi con cualquier pokémon. Al igual que Erika's Victreebel, Weepinbell funciona mejor en un mazo agresivo Poison.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Good Manners

Carta Nº111 de 132 – Poco común.

Tipo de carta: Trainer.

Descripción: Colocá esta carta en tu mazo para asegurarte que siempre tengas un pokémon básico en tu banca, listo para entrar en acción cuando necesitás retirar el pokémon defensor, o si tu oponente acaba con éste. En cierta forma, Good Manners es mejor que tomar un pokémon al azar, ya que te permite usar el pokémon que más te convenga en el momento. Sin embargo, esta carta no sirve al inicio del juego, o cuando no tenés ningún Pokémon Básico en la primera mano.

TRAINER

Good Manners



In order to play this card, you can't have any Basic Pokémon cards in your hand. Show your hand to your opponent, then search your deck for a Basic Pokémon card, show it to your opponent, and put it into your hand. Shuffle your deck afterward.

Illus. Ken Sugimori ©1995, N. N. Nintendo, Creators, GAMEBREAK. ©1999-2000 Wizards. 111/132

TRAINER

Lt. Surge



You can play this card only if you have at least 1 Basic Pokémon card in your hand. Put a Basic Pokémon card from your hand into play as your Active Pokémon. Put your old Active Pokémon onto your Bench. (You can't play this card if your Bench is full.)

Illus. Ken Sugimori ©1995, N. N. Nintendo, Creators, GAMEBREAK. ©1999-2000 Wizards. 101/132

Lt. Surge

Carta Nº17 y 101 de 132 – Rara.

Tipo de carta: Trainer.

Esta carta trabaja en forma similar a la carta trainer Switch, del Set Básico 2. Si tenés un mazo con muchos pokémons con alto costo de retirada, deberías tener también varias copias de Lt. Surge junto a Switch. De esta manera tendrás mas formas de retirar a tu pokémon sin descartarte de toda la energía que requieren para ello.



GUIA DE LAS CARTAS POKEMON Y ESTRATEGIAS DE JUEGO

Basic Pokémon

Lt. Surge's Electabuzz 60 HP ⚡



Electric Pokémon. Length: 3' 7", Weight: 66 lbs.

Charge Take up to 2 ⚡ Energy cards from your discard pile and attach them to Lt. Surge's Electabuzz.

Electric Current Take 1 ⚡ Energy card attached to Lt. Surge's Electabuzz and attach it to 1 of your Benched Pokémon. If you have no Benched Pokémon, discard that Energy card.

20

weakness ⚡ resistance

retreat cost

LV. 22 #125

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 27/132



Lt. Surge's Electabuzz – Nivel 22

Carta Nº27 de 132 – Rara.

Tipo de carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Ninguna.

Descripción: Esta carta se destaca entre las que pertenecen a Lt. Surge, y funciona bien en cualquier mazo que le pertenezca a este personaje, al igual que en otros mazos de energía Relámpago.

Charge te permite cargar de energía a tu pokémon.

Con este ataque podés colocar tres energías Relámpago en el pokémon por cada turno, una de tu mano y dos de la pila de descarte.

Electric Current te permite colocar una nueva energía en otro de los pokémons de Lt. Surge, potenciándolo para un poderoso ataque. Electabuzz funciona bien con cartas Trainer cuando te obligan a descartar energías, ya que podés traerlas de vuelta. También funciona contra mazos que posean Energy Removal.

Lt. Surge's Electabuzz – Nivel 28

Carta Nº6 de 132 – Rara.

Tipo de carta: Pokémon Básico.

Evoluciones: Ninguna.

Descripción: 70 Hit Points son bastantes para un Pokémon Básico, pero este Lt. Surge's Electabuzz tiene además otros puntos a favor. Por solamente una energía Relámpago podés recurrir a Charge o a Discharge, dos ataques que trabajan muy bien juntos. Es conveniente usar Electabuzz en un mazo de energía Relámpago donde puedas contar con muchas cartas de este tipo de energía. Podés usar cartas como Professor Oak y que no te pese descargarte de energía, ya que Electabuzz puede traerla de vuelta.

De esta forma se puede colocar una carta de energía Relámpago en Electabuzz y usar Charge. Por consiguiente, en el siguiente turno se puede usar Discharge para hacer hasta 90 puntos de daño al pokémon defensor.

Basic Pokémon

Lt. Surge's Electabuzz 70 HP ⚡



Electric Pokémon. Length: 3' 7", Weight: 66 lbs.

Charge Take up to 2 ⚡ Energy cards from your discard pile and attach them to Lt. Surge's Electabuzz.

Discharge Discard all ⚡ Energy cards attached to Lt. Surge's Electabuzz in order to use this attack. Flip a number of coins equal to the number of ⚡ Energy cards you discarded. This attack does 30 damage times the number of heads.

30x

weakness ⚡ resistance

retreat cost

LV. 28 #125

Illus. Ken Sugimori

©1995, 96, 98 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. ©1999-2000 Wizards. 6/132





Episodio 11

En esta ocasión **Musyamon** llega al mundo real, comenzando un ataque, pero afortunadamente la intervención de **Takato** y **Henry** logran detener la destrucción que el digimon estaba sembrando. **Terriermon** digievoluciona hacia **Gargomon**, y de esta forma derrota a **Musyamon** sin mayor esfuerzo.

Episodio 12

Rika discute con **Renamon** y se separan enojados. Unos digimon malvados se presentan en el mundo real, por lo cual **Renamon** sale a enfrentarlos. Mas tarde, **Takato** y **Henry** deben enfrentarse contra **Harpymon**, pero no logran vencerlo. **Renamon** interviene, aunque la presencia de **Rika** lo distrae, momento que aprovecha el enemigo para vencerlo. Entonces **Rika** golpea con una rama a **Harpymon**, para darle tiempo a **Renamon** y así este puede evolucionar hacia **Kyubimon** y protegerla. **Kyubimon** termina por vencer a **Harpymon** con su ataque especial.

Episodio 14

En esta ocasión **Growmon** consigue digievolucionar a **MegaloGrowmon** gracias a la evolución **Matrix**. Esto sucede cuando, luego de resultar dañado en un combate, **Takato** lo ayuda con una carta azul.



Episodio 15

Takato y sus amigos forman un club para cada uno. **Takato** y **Growmon** forman un club, **Rika** y **Kyubimon** forman otro, y **Henry** y **Gargomon** un tercer club. Ahora sus compañeros deben escoger a cual quieren sumarse.



Las Chicas Superpoderosas



Guia de episodios
Segunda temporada

Guía de Episodios

Para aquellos fanáticos de *Las Chicas Superpoderosas* que no se quieren perder ni un solo episodio de la serie, les preparamos una útil e interesante guía de capítulos. Esperamos que al consultarla puedan descubrir si les falta ver alguna de sus aventuras, y de ser así que sepan cual es y les resulte más fácil verla.

Los títulos están en inglés, su idioma original, y las fechas señalan cuando fueron emitidos por primera vez. El número de orden es el número que ocupan dentro de un mismo año o temporada.

Los dos primeros episodios se vieron por primera vez en el *World Premiere Toons*, un programa en el cual se estrenaban nuevos dibujos, que serían continuados si el público daba su aprobación. Por supuesto que la gente quiso ver más aventuras de *Las Chicas Superpoderosas*, por lo cual no hubo que esperar demasiado para que se realizaran nuevas historias.

1- Meat Fuzzy Lumpkins. Emitido el 12/3/95.

Reludito intenta convertir a la ciudad de las Chicas Superpoderosas en comida, pero éstas actuarán para evitarlo.

2- Crime 101. Emitido el 28/1/96.

La banda Ameba busca fama cometiendo pequeños delitos, para





llamar la atención de las Chicas Superpoderosas, pero éstas terminan enseñándoles cómo cometerlos, sorprendidas ante su ineptitud.

Primera Temporada:

1- Monkey See, Doggye Do. Emitido el 18/11/98
Mojo Jojo intenta conseguir el control de la ciudad, transformado a todos sus habitantes en perros, incluyendo a las Chicas Superpoderosas, gracias a un poderoso rayo que ha descubierto.

2- Mommy Fearest. Emitido el 18/11/98.
El profesor Utonio es seducido por Ima Goodlady, y cae en su poder. De esta forma la villana puede estar cerca de las chicas y cumplir su deseo de prohibirles usar sus poderes para luchar contra el crimen.

3- Insect Inside. Emitido el 25/11/98.
Las cucarachas invaden Santa Villa, lideradas por el villano Cuco Cucaracha. Las chicas luchan contra sus temores para eliminar la amenaza.

4- Powerpuff Bluff. Emitido el 25/11/98.
Tres convictos escapan de la prisión y se





disfrazan de las Chicas Superpoderosas, para desacreditarlas entre la gente de la ciudad. Las chicas son puestas en prisión en su lugar. Ahora tienen que pensar en una manera de probar su inocencia.

5- Octi Evil. Emitido el 2/12/98.

El muñeco preferido de Burbuja, Octi, es poseído por el villano conocido como Él, con el objetivo de que las chicas se peleen entre ellas y así poder vencerlas fácilmente.

6- Geshund Fight. Emitido el 2/12/98.

Regresan los integrantes de la Banda Ameba, esta vez resfriados, para contagiar a toda la gente en la ciudad con sus virus. Las chicas deberán buscar una cura y castigar a los culpables.

7- Buttercrush. Emitido el 9/12/98.

Bellota se enamora de alguien no muy recomendable, que no es otro que As, el jefe de la Banda Gangrena. Así comienzan nuevos problemas para las chicas.

8- Fuzzy Logic. 9/12/98.

Peludito regresa a Santa Villa para sembrar el caos nuevamente, molesto de que invadan su propiedad. Las Chicas Superpoderosas serán las encargadas de detenerlo.

9- Boogie Frights. Emitido el 16/12/98.

El Coco logra su objetivo de apagar las luces de la ciudad, así puede atemorizar a todos en la más completa oscuridad. Pero las chicas destruirán la esfera espejada con la





cual tapó al sol, y le darán su merecido.

10- Abracadaver. Emitido el 16/12/98.

Un mago, llamado Al Lusion, fue descubierto por una chica como un fraude, cuando era famoso. Ahora regresa de la muerte como un zombie para destruir a las Chicas Superpoderosas, que le hacen recordar a la niña que acabara con su fama.

11- Telephonies. Emitido el 23/12/98.

La Banda Gangrena hace llamadas telefónicas para molestar a la gente, e incluso llegan a llamar a las Chicas Superpoderosas desde la oficina del alcalde. Pero las chicas saldrán a evitar que continúen molestando con su actitud.

12- Tough Love. Emitido el 23/12/98.

Él imagina un plan infalible para hacer que la gente de la ciudad de Saltadilla deteste a las Chicas Superpoderosas. Se trata de un nuevo gas que ha obtenido, que hace que la gente se ponga en contra de las chicas. Pero sus manejos serán desbaratados.

13- Major Competition. Emitido el 6/1/99.

Un super héroe responde a los llamados telefónicos de la gente que necesita su ayuda, cruzándose en el camino de las Chicas Superpoderosas, y quitándoles el mérito por su trabajo. Se llama Mayor Man, y pretende quedarse con el puesto de defensor de la ciudad.

14- Mr. Mojo's Rising. Emitido el 6/1/99.

Vuelve Mojo, en otro de sus intentos por destruir a las chicas. Este episodio está dedicado a explicar el origen de Mojo Jojo. El profesor Utonium se siente culpable, y está a punto de acceder a sus deseos de darle super poderes al villano.



15- Paste Makes Waste. Emitido el 13/1/99.

Elmer Sglue, un compañero de la escuela de las chicas, se vuelve un monstruo y aterroriza a los chicos del jardín de infantes de la señorita Keane.

16- Ice Sore. Emitido el 13/1/99.

Bombón descubre que posee un nuevo poder, que le permite arrojar aliento helado por su boca. De esta forma puede congelar cualquier cosa que desee. Pero las cosas se complicarán un poco.

17- Bubblevicious. Emitido el 20/1/99.

Burbuja cambia su carácter, cansada de ser la más débil, y ahora se vuelve más fuerte e irritable, para probarle a sus hermanas que no es un bebé. Las cosas se complicarán un poco.

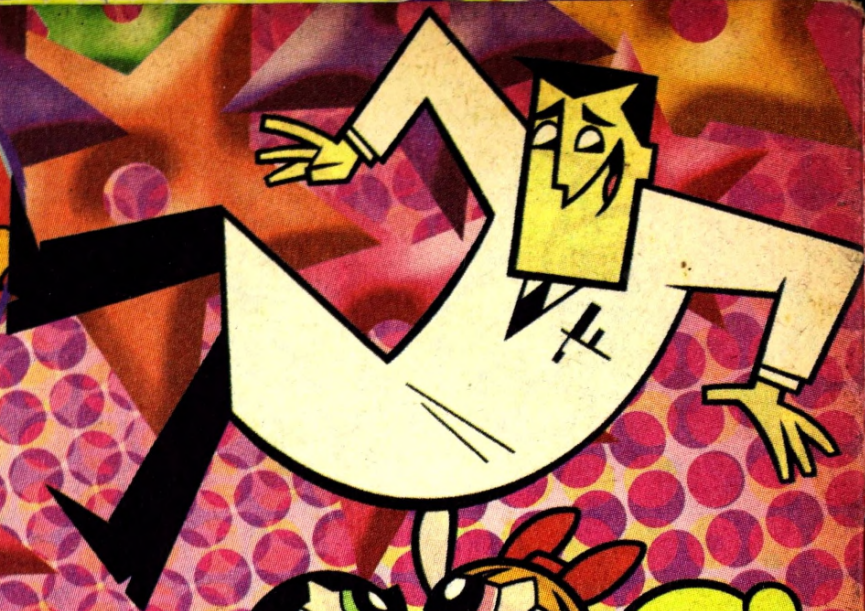
18- The Bare Facts. Emitido el 20/1/99.

Mojo Jojo regresa para molestar a las Chicas Superpoderosas. Esta vez su plan incluye raptar al Alcalde. Cuando las chicas consigan rescatarlo, éste personaje les contará todo excepto la razón por la cual fue raptado.

19- Cat Man Do. Emitido el 27/1/99.

Las chicas salvan a un inocente gatito de las garras de un villano y lo adoptan, con consecuencias inesperadas. El profesor comienza a actuar en forma extraña.





20- Impeach Fuzz. Emitido el 27/1/99.

Mediante trucos, Peludito consigue hacerse elegir como nuevo alcalde de la ciudad de Saltadilla, pero esto ocasiona un desastre en el lugar. El anterior alcalde no se quedará de brazos cruzados.

21- Just Another Manic Mojo. Emitido el 3/2/99.

Mojo Jojo regresa, como siempre para destruir a las chicas, pero para variar las cosas no le van demasiado bien.

22- Mime for a Change. Emitido el 3/2/99.

Arcoiris, el payaso, sufre un accidente y recibe el poder de cambiar los colores de todo lo que toca en blanco y negro. Esto pone en peligro a la ciudad, y ahora las chicas deberán detenerlo.

23- The Rowdyruff Boys.

Emitido el 7/4/99.

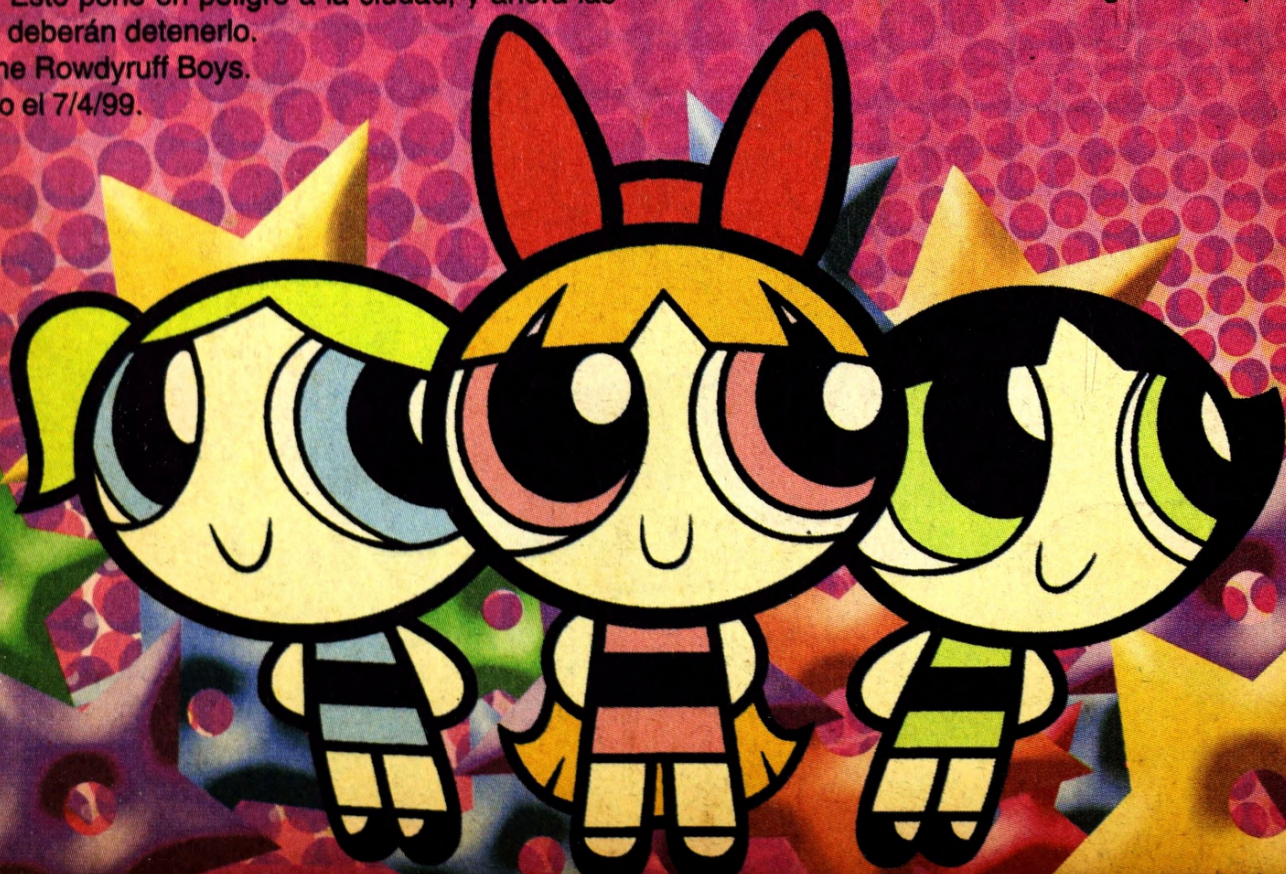
Mojo crea tres chicos con poderes,

imitando el experimento que diera origen a las Chicas Superpoderosas. Estos chicos parecen estar a punto de vencerlas, pero terminarán fracasando ante el encanto de las chicas.

24- Uh Oh, Dynamo. Emitido el 26/5/99.

El profesor Utonium se siente preocupado por la seguridad de las chicas, y se dispone a fabricar un robot llamado Powerpuff Dinamo para que las ayude y vele por ellas.

Hasta aquí llega el primer año de las aventuras de *Las Chicas Superpoderosas*. En próximos números continuaremos comentando los siguientes episodios.





Año 1 N°2
Argentina: \$ 3,50
Chile: \$ 2000

MAX

¡Superpoderosas!

ESPECIAL
GUIA DE
EPISODIOS
DIGIMON 03



00002



9 991151 000005



POSTER
DE
REGALO

